no.558
1998年2/15
アミューズメント通信
FEBRUARY 15, 1998

ゲームマシン

GAME MACHINE
Game Machine Magazine is published twice monthly on the 1st and 15th of the month by Amusement Press, Inc., Wakasugi Bldg., 18-2, Doyamacho, Kita-ku, Osaka, 530 Japan. Subscription rate: Overseas (air mail)-US$ 180.00 / year.

毎月2回(1日・15日)発行　昭和56年10月17日 第3種郵便物認可　発行所 ㈱アミューズメント通信社 〒530-0027 大阪市北区堂山町18―2(若杉ビル) ☎06(314)0309 FAX06(314)3821 定価400円 年間購読料9,880円(送料共、消費税込)

セガ社社長に入交氏が昇格

中山社長は改めて副会長に
大川功会長は経営の前面へ

㈱セガ・エンタープライゼス(本社東京、中山隼雄社長)は一月十九日の取締役会で、中山社長が代表権のある取締役に退き、六月下旬開催の株主総会で定款を一部変更した上で副会長に就任すること、入交昭一郎副社長が二月十日付で社長に昇格することを決め、発表した。この人事は十一日にすでに一部報道機関から伝えられていたが、十九日に正式決定した。

社長交代後のトップは米国流に説明すると、入交社長がCOO(チーフオペレーティングオフィサー=最高執行責任者)、CSK会長を兼務する大川功会長が家庭用ゲーム機部門のCEO(チーフエグゼクティブオフィサー=最高経営責任者)、中山副会長が業務用ゲーム機部門のCEOとなる。家庭用は大川会長、入交社長、広瀬禎彦特別顧問(アスキー専務)が担当し、業務用は中山副会長、小形武徳副社長が担当する、という分業体制に変化する。

大川功会長

中山隼雄副会長

入交昭一郎社長

大川会長は八四年四月にセガ社がCSKの資本傘下に入ったのに伴い代表権のある会長。九〇年七月から代表権がなくなっていたが、九七年六月から再び代表権のある会長になっており、昨年来セガ社の経営に強い意欲を示している。今回アスキーをCSKグループに組み入れたのに続き、セガ社社長交代となったことで、大川会長がセガ社経営の前面に立つことが確実になった。

セガ社の最高経営会議のメンバーは大川会長、中山副会長、入交社長、小形副社長、広瀬特別顧問、CSKの福島吉治社長の六人となることも明らかになった。

セガ社では、「当社は業務用、家庭用ゲームを中心に幅広く事業展開しているが、現在最大の経営課題はコンシューマ事業を成功させることにある。そのためには、収益基盤であるAM事業をさらに充実させ、当社の一番の強みであるAM事業とコンシューマ事業のシナジー(相乗)を発揮させていく必要がある。そして、コンシューマ事業のネクストステージでトップシェアを獲得するための体制を可及的速やかに構築するため、今回の人事を決定した」と説明している。うち家庭用については、マイクロソフト(MS)社との提携に基づく、通信タイプの次期家庭用TVゲームシステムの開発を色濃くにじませている。業務用部門については中山副会長が、家庭用を離れて専念すると見られている。

入交社長は、大川会長と中山副会長の調整役をしなければならない時もあるだろうが、「調整は得意な性格だし、やるからには自分のカラーを出す」と明言している。

入交 昭一郎氏(いりまじり・しょういちろう) 六三年東大工卒、本田技術研究所入社、七九年本田技研工業取締役、八二年同常務、八四年ホンダ・オブ・アメリカ・マニュファクチュアリング社社長、八九年本田技研専務、九〇年同副社長。九三年六月セガ社に移り副社長。九六年七月からセガ・オブ・アメリカ社会長兼任。高知県出身、五十八歳。

セガ社含むCSKグループ

アスキーを資本傘下に

マルチメディア時代に備え相乗効果を狙い

㈱シーエスケイ(CSK、本社東京、福島吉治社長)と㈱セガ・エンタープライゼスは、出版・ゲームソフト会社の㈱アスキー(本社東京都渋谷区、西和彦社長)に、第三者割り当て増資の形で五〇%近く資本参加することを、十二月二十五日に発表した。セガ社を含むCSKグループはアスキーを資本傘下に入れることにより、マルチメディア時代の事業展開を図っていくためのシナジー効果を生かすことを期待している。

第三者割り当て増資は一月十六日付で行なわれたもので、一千万株をアスキーが発行。引き受け価額一株八百七十円でCSKが五百五十万株(四十七億八千五百万円)、セガ社が三百五十万株(三十億四千五百万円)、CSK会長とセガ社会長を兼任している大川功氏が百万株(八億七千万円)を引き受ける。これによりCSKはアスキー全株式の二四・九%を保有する筆頭株主になり、セガ社は一五・八%保有で第二位株主となった。

CSKグループによる資本参加に伴い、大川功氏はアスキーの特別顧問に、またアスキーの広瀬禎彦専務がセガ社の特別顧問にそれぞれ一月一日付で就任。CSKグループでは、これら「資本提携、人事交流に加えて動画圧縮技術などマルチメディアに関わる最先端技術の交流を行なうことで、CSK、セガ社、アスキーの三社間の事業の相乗効果を高める。また、来たるべきマルチメディア時代に向けて、企業、家庭、個人のマーケットに対してCSKグループが総合力を発揮するための基盤作りを行なう」と説明している。

今回の資本参加は一般に、バンダイとの合併が失敗したうえ家庭用TVゲーム部門がSCE「PS」に押され不振のCSK/セガ社グループと、旧「週刊アスキー」の休刊など経営環境が悪化しているアスキーとが補完し合い、CSKグループとして次世代家庭用ゲーム機で巻き返しを図るのが狙い、と受けとめられている。

AOUエキスポ98出展

5社減の67社に

開催要領など前回と同じ

AOU主催「AOUアミューズメントエキスポ98」(二月十八―十九日、千葉・幕張メッセ)の出展者説明会が一月十九日、東京・麹町のスクワール麹町で開かれ、各社の小間位置が決まった。出展申し込みは十二月十五日に締め切られており、その申し込み状況もこの日明らかにされた。

主催者ブース(十八小間)を除くと、今回は六十七社(前回七十二社)が千十七小間(千三十九小間)に出展することになり、出展社数で前回より六・九%、小間数で二・一%それぞれ減少した。

前回出展して今回出展しないのは朝日エンジニアリング、岐阜特機、泉陽興業、データイースト、真砂工業、マルカなど十四社もある。また新たに出展するのは亜土電子工業、パワーリンク、メディア商事など九社で、実質五社減ったことになる。

前回と比べ小間を大幅に増やしたのは、アトラス(増加分22)、バンプレスト(同10)、スクラッチ(同8)など。反対に減らしたのはSNK(減少分20)、トーゴ(同10)など。大規模出展社はナムコ85、SNK80、コナミ80、セガ社80、タイトー65、シグマ40、カプコン40、バンプレスト40などとなっている。

開催要領については、「出展できない物」の中で景品の上限価格を五百円から八百円に、"業務用に関係のない"コンシューマー機器を"AM施設では使用していない"とそれぞれ表記を修正しただけで、これまで指摘されている問題点などショー運営の根本的改善を図るような変更はない。

また入場システムについても前回と同じ。なお会員であることを示す"ビップカード"作成の話もあったが採用されておらず、入場には従来同様の出展社カード、登録票(二種類)、当日入場券のいずれかが必要となる。

会場は前回と同じ一―三ホールを使用。一般(アーケード機とメダルゲーム機)、ファミリー(乗物関係)、景品、部品、出版の五ゾーンに区分し、大規模小間を奥に設けるなど小間配置があらかじめ決められており、同数小間の出展社はじゃんけんなどで小間位置を決めた**(各社の小間位置は10めんに掲載)**。

古くからのOP

九娯貿易が倒産

和議申請、負債22億円

民間の信用調査機関調べによると、㈱九娯貿易(長崎県佐世保市、平岩重男社長)が一月五日、長崎地裁佐世保支部に和議開始を申請、事実上倒産した。負債は約二十二億円。

故平岩勲氏(九二年十二月没)が五五年に創業、六五年に㈲山平娯楽機械商会を設立、六七年に㈲九娯貿易に改称、その後株式会社に改組した。創業者死去に伴い弟の重男氏が社長に就任した。

業務用ゲーム機の仕入れ販売、オペレーター業務が主だったが、九四年以降は松下電器との提携に基づく合成写真作成機「ラブラブシミュレーション」、そのバージョンアップ版「メタモルフェイス」(九六年)、プリントシール機「にがろー」(九七年)を手がけた。九七年三月期の売上高は過去最高の十九億三千九百万円だった。

TDLの第2テーマパーク

ディズニーシーの概要

JR舞浜駅前には1年早く「イクスピアリ」も

東京ディズニーランド（TDL）を運営している㈱オリエンタルランド（本社千葉県浦安市、加賀見俊夫社長）は十一月二十六日、TDLに隣接する新たなテーマパーク「東京ディズニーシー」（TDS）の内容と、JR京葉線舞浜駅前開発事業の概要を発表した。

第二テーマパークとなる「東京ディズニーシー」については、米国ウォルトディズニー社から提案された基本コンセプトをもとに、約四年にわたる検討を経て九六年四月にオリエンタルランドが基本契約を結び、さらに約一年半かけて運営、技術、投資規模など検討。このほど着工に向け最終判断したもの。九七年三月に完成予想イメージイラストの一部が発表されていたが、今回は総合的内容となっている。

「東京ディズニーシー」は九八年に着工。約三年かけて建設し、二〇〇一年秋オープンの予定。総事業費は「ホテルミラコスタ」を含め約三千三百八十億円。年間約一千万人が入園する見込みで、TDLと合せると年間二千五百万人の入園が予想されている。

ウォルトディズニー社が許諾し、オリエンタルランドが所有、運営するもので、テーマパークとホテルのデザインはウォルトディズニー・イマジニアリング社とディズニーランド・インターナショナル社が担当する。

TDL隣接の七十一万四千平方メートルのうちテーマパークエリアは四十七万八千平方メートル。駐車場は十万九千平方メートル。東京湾に面し、海にまつわる物語や伝説にちなんだテーマパークとして、「冒険とロマン、発見と楽しさにあふれる、イマジネーションに富んだ新しい世界」が作られることになる。

「東京ディズニーシー」の入口には、「ディズニーシー・アクアスフィア」が設けられ、園内は七つのテーマポート（寄港地と位置づけられる）で構成される。その内わけは①玄関口にあって、ロマンチックな南欧の古き港町を再現したレストラン／ショッピングゾーン「メディテレーニアンハーバー」、②ジュール・ヴェルヌの物語にヒントを得た島で、煙を噴き出す活火山の奥深くに隠された数々の冒険を体験する「ミステリアスアイランド」、③ディズニーのアニメ映画「リトル・マーメイド」の世界で、人魚姫アリエルやその仲間たちとにぎやかな海の世界を楽しめる「マーメイドラグーン」、④千年前のアラビアンナイトの謎めいた雰囲気を再現し、二層式カルーセル（メリーゴーランド）のある「アラビアンコースト」、⑤中央アメリカのジャングルで古代文明の謎に立ち向う、ライドツアーのある「ロストヴァーデルタ」、⑥時空を越えた未来のマリーナで、ゲストがホバークラフトで進んだりする「ポートディスカバリー」、⑦二十世紀初頭のニューヨークとケープコッドというふたつの港を再現する「アメリカンウォーターフロント」——となっている。アトラクションは計二十三。飲食施設二十四ヵ所、物販施設二十六ヵ所。

東京ディズニーシーの入口に直結する「ホテルミラコスタ」も同時オープンの予定で、建設が進められる。地上五階、地下一階（一階部分はテーマパークと共同）で、延床面積約四万六千平方メートル。五百二の客室、五の宴会場などを予定。オリエンタルランドが所有し、子会社の舞浜リゾートホテルズが運営する。

舞浜駅前には、東京ディズニーシーより早い二〇〇〇年夏に複合型商業施設「イクスピアリ」（開発面積約十二万平方メートル、延床面積約十六万五千平方メートル）が完成する。これは十六のスクリーンを持つシネマ複合施設を核に、日本初のディズニー社許諾ホテル（五百四室）、約二十の飲食施設、約九十の物販施設で構成される予定。六百五十億円を投資。年間九百万人が訪れる見込みとなっている。オリエンタルランドが所有し、子会社が運営する予定。

「東京ディズニーシー」オープン時には、JR舞浜駅とTDL、TDLオフィシャルホテル、東京ディズニーシーを巡回するモノレールも完成する予定で計画されている。

なおTDLは八三年四月の開業以来、今年で十五年となることから、四月十五日から一年間十五周年記念イベントを実施する。

右側上の写真は「東京ディズニーシー」全体図（右側手前に「アクアスフィア」、中央手前に「ホテルミラコスタ」など）。下はホバークラフトのある「ポートディスカバリー」

© Disney Enterprises, Inc.

© Disney Enterprises, Inc.

左側上の写真は「メディテレーニアンハーバー」にあるルネッサンス期の要塞。下は「ミステリアスアイランド」の「海底2万マイル」のようす（いずれも完成予想図から）

4月、八景島に

「ブルーフォール」

世界一高いタワーライドで

横浜八景島シーパラダイス（横浜市金沢区、㈱横浜八景島経営）は、スイスのインタミン社製垂直落下型タワーライド「ジャイアント・ドロップ」を導入、「ブルーフォール」という名称で四月オープンするとこのほど発表した。

これは八景島オープン五周年を記念して設置するもので、総工費二十億円。インタミン・ジャパン㈱（本社東京都武蔵野市、田中武社長）を通じて導入する。「ブルーフォール」の名称は、八景島のイメージカラー〝青〟と同機の〝落下〟を組合わせたもの。

タワーの高さは、世界の既設同機種の中では世界一となる百七メートル。キャビンは一台四人乗りでタワー周囲に六台設置され（定員二十四人）、約五十秒で高さ百メートルまで上昇し数秒停止後、高さ三十八メートル地点まで四秒で一気に自由落下し、マグネット使用制動装置により減速して戻る。降下最高時速百二十五キロメートル、最大負荷4G。所要時間九十秒。利用料金未定。タワー上部に設置したスピーカーで効果音を流し、夜にはライトアップする。

八景島シーパラダイス「ブルーフォール」予想図

特許・実用新案 出願公告・公開

（12月16日～31日）

特許庁で登録された特許、実用新案と、特許出願公開で、AM業界関連のものは次のとおり。公報の日付、発明／考案の名称、出願人（都道府県名）、登録／公開番号、特許登録については出願番号も、の順に掲載。発明／考案の具体的な内容は、各地の発明協会でコピーを入手することができる。

特許登録

十二月十七日＝「情報伝送装置」、ソニー㈱（東京）、2692238、1-34084。「遊技機システム」、㈱セガ・エンタープライゼス（東京）、2692739、8-83604。

十二月二十四日＝「ゲームプログラム稼働装置およびゲームプログラム稼働方法」、㈱エス・エヌ・ケイ（大阪）、2693910、6-77020。「ゲーム装置」、データイースト㈱（東京）、2694564、1-230366。「ホッケーゲーム装置」、㈱セガ・エンタープライゼス（東京）、2694685、7-99423。「ゲーム装置」、同、2694689、8-97035。

実用新案登録（旧）

十二月二十四日＝「移動物叩きゲーム機」、㈱ナムコ（東京）、2558492、3-65016。

登録実用新案

十二月十六日＝「仮想生命体の育成シミュレーション装置」、㈱バンダイ（東京）、㈱ウイズ（東京）、3044116（評）。「通信端子を有するゲーム機」、同、3044117（評）。

十二月二十二日＝「卓上型ゲーム装置」、ホリ電機㈱（神奈川）、3044328。「写真シールプリント装置」、中日本プロジェクト㈱（愛知）、3044500。「スロットマシン」、㈱オーゼキ（大阪）、3044510。

特許出願公開

十二月十六日＝「クレーンゲーム機」、㈱タイトー（東京）、9-322979。同、9-322980。同、9-322981。「ゲーム装置」、㈱タカラ（東京）、9-322983。

十二月二十二日＝「図柄組合せ遊戯装置および図柄組合せ方法」、㈱セガ・エンタープライゼス（東京）、9-327548。「競争ゲーム装置」、富士電子工業㈱（千葉）、9-327577。「ドライビングゲーム機及びドライビングゲームプログラムが格納された記録媒体」、コナミ㈱（兵庫）、9-327578（請）。

実用新案出願公開

十二月十六日＝「テレビゲーム機」、任天堂㈱（京都）、9-562（請）。

第3回アジアAMショー

継続の方向で次は上海

JAMMA第44回理事会で、AAG1年延長も

㈳日本アミューズメントマシン工業協会（JAMMA、中山隼雄会長）は十二月十七日、JAMMA会議室で第四十四回理事会を開き、九八年のアジアAMショーを中国の上海で開く方向で調査することなど決めた。代理一名を含む全理事が出席。通産省・産業機械課から一名出席した。

賛助会員として①㈱ピーナッツクラブ（本社大阪府東大阪市、吉名基能社長）、②ピコ・インターナショナル㈱（本社東京、佐治尚社長）の入会が承認された。

第35回AMショー（九七年九月）の収支仮決算案が提出された。十一月二十六日に柿原彬人財務委員長に報告、十二月九日には監事にも報告しているが、法人税差し引き剰余金が約二千万円となる見込み。これに関し管理費計上が少なすぎるのではないか、との意見があり見直すことになった。

コピー業者摘発のため米国AAMAと共同して九三年四月以来、活動を進めてきている連絡調査機関、AAGについて九八年三月で一応の期限切れとなるが、さらに一年延長することが了承された。九八年度予算は前年度の一〇％増の三百三十万円となっている。知的財産委員会が十二月十日にまとめた結論を尊重するものとなった。

アジアAMショーについては、九六年の香港、九七年のシンガポールと「概ね成功裡に終り、上海、台湾、韓国からも招致の申し出が来ている」としており、中山会長も「ひとつの目的であるパブリシティ効果はあった。せっかく始めたことなのでぜひ続けたい。出展社の負担もそれほど重くはない」と語っている。

国際部会長でもある辻本憲三副会長は、「アジアAMショーは直接大きな成果をもたらさなかったが、その国にないゲーム機など設置し、来場者にアピールした意義は大きい。経済効果を考慮すべきかどうかということもあるが、継続するならこれまで開催しなかった都市で開くべきだ」など述べた。

継続するかどうかについては「すべきでない」とする意見がなく、従って九八年も実施することになった。開催地については三つの候補地の中から、事前の調査を前提に上海と内定した。なお辻本氏は、「AMショーで二十小間以上の出展社はアジアAMショーに一小間以上出すようお願いしたい」と述べている。従ってこの催しは基本コンセプトについての議論を避け、十一月の上海開催に向け準備が進められることになる。

早くも九九年一月の三協会合同新年会が議題となった。これは持ち回わりでJAMMA担当となるため。一月八日という以外は改めて検討することになった。このほか九八年一—十二月の総会、理事会のスケジュール案が提出され了承された。

報告事項として、①アジアAMショー97（シンガポール）の報告書案（出展社アンケートの結果を含む）の説明があった。②遊園地関係の国際協会であるIAAPAの概要について、トーゴの前田雅彦氏（IAAPAの国際代理人兼務）から説明があった。

中山会長は、「久しぶりにIAAPAショーを訪れたが（出品内容の）幅が広がっていて驚いた。JAMMAも幅を広げていかないと、AMOAエキスポのように衰退するおそれがある。そのためにもIAAPAショー、セミナー、委員会活動など勉強していきたい」と語っている。

写真はJAMMA第44回理事会（12月17日）でのようす

AMショー委員会

会期を正式決定

出展社アンケート結果披露

JAMMA／JAPEAによるAMショー委員会の九七年度第三回会合が十二月十七日、JAMMAの理事会終了後に開かれ、JAPEA側から二名の委員が合流した。

第35回AMショーの結果および出展社アンケートの結果報告書案が提出された。出展社アンケート結果で、東京ビッグサイトが良かったと回答したのは三十七社、それまでの幕張メッセのほうが良かったとしたのが三十三社だった点について、中山委員長は「予想外だ。肝心のショーを見に来た来場者の反応はどうなのか知りたい」と述べている。なおアンケート結果のうち否定的だったのは「会場内の設備は良くなかった」（五八％）、「小間料金（一小間十六万円）は高い」（五六％）、「会期は三日間がよい」（六七％）など。

ショー収支決算案については、JAMMA理事会で再検討することが決まっており、改めて提出することになった。パブリックデーに催したチャリティオークションなどで集めたお金約百八十一万円は、読売光と愛の事業団に寄与することが決まった。

第36回AMショーは九月十七—二十日の四日間、東京ビッグサイトで開催することが正式に決まった。出展料を含むその他開催要領は次回検討するとしている。

JAMMA基板規格

JVSの第2版

補足的改訂とQ&A追加

㈳日本アミューズメントマシン工業協会（JAMMA）は、九六年十一月に制定した「ビデオゲーム機基板と周辺装置との接続・JAMMA・VIDEO規格」（JVS）を九七年七月十七日に一部改定し、これを同規格「第2版」として会員に十二月十五日配布した。

JVSは業務用の汎用TVゲーム基板に関する規格として九六年十一月制定されたものだが、その後各メーカーから具体的な内容の問い合わせや分かりにくいとの声が多く出されたため、同規格担当のJV規格専門小委員会（大沢光治委員長）で検討し、補足説明の追加や表記の変更を中心に改定することになったもの。

JAMMAでは「実際の運用に沿って分かりやすくしたもので、基本的内容に変更はない。知的所有権の責任範囲を明確にする項目の追加と、技術的な面での補足説明が改定の骨子になっている」としている。

改定部分は全部で三十二ヵ所ある。うち知的所有権については初版の規定十項目に「十一、特許」を加え、「本規格はJAMMAが一般ビデオゲーム機に使用するメイン基板の工業標準を定め、相関性の確保を目的として制定公開しました。当協会は本規格を基に製作された製品に関し、本規格の内容に起因する第三者の特許権その他の権利等の侵害について、その責を負いません」と規定している。

このほかの改定はすべて図表の中の一部修正や補足説明となっている。その主なものは、ビデオ信号タイミングチャート表の同期信号幅をVGA規格に整合させるための数値変更、相関性の向上のためタイミングの規定項目の追加、メーカーによる設計設定値の拡大を図るためメイン基板回路構成図の数値の一部変更などで、このほかはほとんどが通信コマンドフォーマットに関する説明や項目の追加、分かりやすい表記への変更となっている。

また規格内容をより分かりやすくするため、各メーカーからの主な質問に答える形で「Q&A集」も作成、「第2版」に添付している。会員には一冊無料配布で、二冊以上は有料となる。

なお、JVSではメイン基板とI／O基板をシリアル通信で接続することを規定しており、両基板相互の通信状況をテストする装置が必要となるため、JAMMAでは同装置「JVアナライザー」のセット（三十万円）を一括発注することになり、各社の購入申し込みを受け付けている。ただし一括製造ができる五十セット以上の申し込みがないと実施できないとしている。

タイトー「写してちょ！」で

Xマスイベント

若い女性ら招き、4都市で

㈱タイトー（本社東京、中村紘一社長）は十二月二十—二十三日の間、東京、大阪、福岡、仙台の四会場でAM自販機「写してちょ！」のプロモーションキャンペーンを実施した。

これは同機の利用者を招待（応募の中から抽選）し、クリスマスパーティーとして開いたもの。会場に無料体験コーナーを設け、季節限定フレーム「クリスマスバージョン」も含め数台設置した。

二十日は大阪・曽根崎の光明アムホールに百五十人、二十一日は東京・原宿のクエストホールに四百人、同日福岡・博多のベイサイドホールに百二十人、二十三日に仙台市内のイベントホール松栄に百三十人と計八百人（大半は十代の女性）を招待。ピスキッズや翠玲らのライブ、長谷川理恵のトークショー、また、芸能プロのオスカープロモーションによるオーディションなどが各会場で行なわれた。

東京会場はラジオ局文化放送主催イベント「吉本新之輔ちゃぱらすかWOO！クリスマススペシャル」とタイアップして、また大阪会場はラジオ大阪と共催、そのもようがそれぞれ放送された。

タイトー「写してちょ！」Xマスイベント（大阪会場）

ナムコ、中村社長年頭挨拶

3年先を新創業に

ナムコは一月五日、中村雅哉社長が社員に対し次のような趣旨の新年挨拶を述べたことを明らかにした。

二〇〇一年をナムコの新・創業期のターゲットに、今年から三年間をその助走かつ試行錯誤の期間とする提案を行なう。企業にも人と同じく〝寿命〟があるが、私は「会社寿命三十年説」に屈しない。二十一世紀に輝く会社、百年繁栄する会社の条件として、米国スタンフォード大学のJ・ポラス教授は『不変を持てば変化に耐えうる』（『ビジョナリー・カンパニー』から）と変わらぬ理念と変化への対応を持ち続けることの有用性を唱え、英国の高名な経営思想家C・ハンディ氏は「企業の目的は利益のみにあらず」（『ハングリースピリット／資本主義を超えて』から）とそこで働く者の誇りと社会から拍手を受ける企業になることをその条件として挙げている。

これらをその励みとし、ナムコ三つの基本理念と自己実現の社風をベースにイノベーティブな年にしよう。私抜きのナムコの将来像もそろそろ覚悟していただきたい。後継者もこの三年間の内に明確にするつもりだ。私と一緒に二十一世紀のナムコ像を求めて知恵を絞ろう。社員諸氏の若い知性が私の度肝を抜くほどの〝面白く楽しい〟提案となって百出してくることを期待し、〝明日への勇気〟を全面応援する。

AOU主導の「ゲームの日」

1地区協、8都県協で

健全性アピールにつながるかは疑問

AOU、JAMMA、NSAの三協会による九七年「ゲームの日」（十一月二十三日）イベントが各地で行なわれた。

三回目を迎えた今回の「ゲームの日」は、ゲームの日実行委員会（内田博委員長）が担当し、〝より健全な楽しさの提供＝アミューズメントを通じての社会への奉仕〟をテーマにした企画に基づいて、AOUの会員協会が主体となってそれぞれイベントを実施した。

同委員会ではPRポスター二万枚、プレイヤー対象「来場者アンケート」の用紙五十万枚を作成、配布。また今回はテーマに沿って、福祉施設の障害者や子どもたちを対象にゲームコーナーを〝出前サービス〟する「アミューズメント・ラブ・エイド」を企画、提案した。この企画にAOU近畿地区協議会と茨城、埼玉、東京、静岡、広島、香川、大分、鹿児島の八協会が参加し、それぞれ福祉施設やボランティアの協力を得てイベントを開催した。なお十一月二十一日付の日刊スポーツ新聞に、「ゲームの日」のPRと「AMラブ・エイド」を実施する地区と日程などを知らせた全面広告を掲載した。

このほか山口と長崎の二協会が福祉施設にぬいぐるみなどを寄贈し、富山県協と近畿地区協議会が抽選会を実施。また栃木県協は地方紙に「ゲームの日」の全面PR広告を掲載し、同県と大分、沖縄などの協会は会員店舗にのぼりを掲げてアピールした。

なお「ゲームの日」イベントを実施しなかった協会も多く、また実施した協会でも不参加の会員店舗もあるようなことから、〝統一イベント〟としての「ゲームの日」のあり方を問う声や、果たしてこれでゲーム機および業界の健全性をアピールすることにつながるのかどうか疑問を投げかける声もある。

身障者や子ども対象にゲームの出前サービス

AM機の出前サービス〝AMラブエイド〟を実施したのは次のとおり。

近畿地区協議会

AOUの近畿地区協議会（川楠俊太郎会長）は、十一月二十一～二十六日を「ゲームの日」としてイベントを実施し、また二十三日は障害者対象「作業所あつまれイン大阪」に協賛しAM自販機を設置した。

同イベントは「97ゲームの日イン関西」として催された。これは同イベントに参加を希望した傘下会員が、同協議会発行の賞品が当たる三角くじを購入し、決めた時間に店内の来店客すべてに配布したもの。三角くじは百枚一セットで一万円。近畿二府四県で四百六セット販売。賞品はA賞がハワイ旅行で、A賞のくじを引いた客が通知してきたハガキ（千四百六十九枚）の中から抽選で十人（ペア二十名）を招待。B賞（一セットに四枚）はその場で五百円の図書券、C賞は各店独自に設定したものをそれぞれ贈呈した。

障害者対象イベントは福祉作業所などで構成する作業所あつまれ大阪実行委員会（豊田博司委員長）主催により、難波のOCATで開かれたもの。会場内に同協議会傘下会員のうちメーカーおよびディストリビューターの計七社が各社一台ずつAM自販機を無償で設置、運営し、これを主催者側が輪投げや射的などとともに〝遊ingゲームコーナー〟の一部として一回二百円に設定（売上げは主催者側に寄付）。会場には作業所関係者千五百人と一般も含め約二千人が集まった。

近畿地区協の障害者イベント会場にて、上は左から岡村清イベント実行委員長、川楠俊太郎会長、高井一美ゲームの日実行委員長

東京都協

東京都アミューズメント施設営業者協会（真鍋勝紀会長）は十一月二十一日、「ゲームの日」イベント「障害者ふれあいアミューズメントフェスティバル」を浅草花やしきで開催した。

同協会では一昨年五月にも同フェスティバルを同園を運営する㈱トーゴの協力により開催している。二回目となる今回は「ゲームの日」イベントとして実施し、都内十八ヵ所の作業所から障害者と介添え者の計三百三人を招待。園内の乗物機とAM自販機を無料で利用させ、ゲーム機プレイと買い物に利用できるチケット二千円分、弁当と土産をプレゼントした。

開会式では同協会の内田博副会長と同園の高井初江園長が歓迎の挨拶をし、障害者代表によるくす玉割りがあった。都障害者作業所連絡会の深沢智子運営委員長は「楽しい思い出となる機会を与えられ感謝している」と語った。

埼玉県協

埼玉県アミューズメント施設営業者協会（新井一夫会長）は、「ゲームの日」イベントとして十一月二十二～二十四日、草加市総合福祉センター内にゲームコーナーを設け、フリープレイで開放した。

これは「第八回草加市社会福祉事業団まつり」に協賛したもの。ゲームコーナーには会員の有志七社がTVゲーム機やAM自販機など計二十五台を設置したほか、会員が提供した玩具約千個と缶飲料五百個が無料で配られた。会場には幼稚園児や障害者を中心に地域住民が、三日間で延べ四千五百人が来場した。

同協会では「普段ゲームセンターへ行く機会の少ない高年者や障害者にとっては、いい体験になったのではないか」としている。

写真上は東京都協の、下は埼玉県協のゲームの日イベントのようす

茨城県協

茨城県アミューズメント施設営業者協会（大野圭一会長）は十一月八～九日、「大好きいばらき県民まつり97」に協賛し、会場内にエアークッション遊具一種類を設置するとともに、ぬいぐるみなど景品類を寄贈した。

このまつりは福祉や防災を推進する目的で県や県民会議などが主催し毎年開催しているもの。同協会は「ゲームの日」イベントとしてエアークッション遊具の〝出前サービス〟を行なったもので、会場内の福祉をテーマにしたゾーンに設置、無料開放した。

また同まつりで行なわれたスタンプラリーの賞品用に、ゲーム機用景品類を千個寄贈した。

静岡県協

静岡県アミューズメント協会（加茂善康会長）は「ゲームの日」の〝AMラブ・エイド〟として、浜松市内の養護施設「清明寮」にミニ遊園地を設置した。

同協会では、三年前に「ゲームの日」が制定されてから毎年、県内の福祉施設にAM機コーナーを設置してきており、これで三回目となる。

今回はエアークッション遊具や定置型乗物機、バッテリーカーを中心に、TVゲーム機やAM自販機など十数台を同施設の屋外に、午前中の二時間フリープレイで設置。同施設の子どもたち約九十人が楽しんだ。また菓子類やぬいぐるみなどもプレゼントした。

広島県協

広島県アミューズメント施設営業者協会（平本将人会長）は十一月二十二日、県内の社会福祉施設「広島修道院」にゲームコーナーを設置、同施設の児童や関係者ら百二十名を楽しませた。

これは〝ゲームと遊びの出前サービス〟として実施されたもの。同協会員のプロバックスとセガ社、ナムコ、タイトーの四社が、TVゲーム機やAM自販機、小型乗物機など計二十五台を約二時間、フリープレイで設置。また会員提供によるぬいぐるみやキャンディなどの景品や飲料水をプレゼントした。

香川県協

香川県アミューズメント施設営業者協会（外山喜平会長）は十一月十一～十二日、県内の香川中部養護学校にゲーム機の〝出前サービス〟を行なった。

設置機種はTVゲーム機、クレーン機などプライズマシン、定置型乗物機、AM自販機など計十二台で、会員八社が三日間フリープレイで設置。生徒だけでなく先生も含め約八十人が楽しんだ。

同協会では機械の管理や景品の補充を行なう担当を決めて対応した。

大分県協

大分県アミューズメント施設営業者協会（宮永繁会長）は「ゲームの日」イベントとして、十一月八日、城島後楽園ゆうえんちに福祉施設の児童九十六人を招待、また二十三日は有志会員店舗でのゲーム機無料開放を行なった。

遊園地でのイベントは、同園の全面協力を得て、遊園施設と園内の二ヵ所のゲーム場（セガ社、開世通商運営）を招待児童に無料で利用させたもの。

また会員店舗での無料開放は県内ゲーム場三十店が協力したもので、午前中の二時間、景品提供機を除くゲーム機をフリープレイで開放した。

鹿児島県協

鹿児島県アミューズメント施設営業者協会（黒葛勝行会長）は十一月中旬、県内二ヵ所の福祉施設にゲーム機の〝出前サービス〟を行なうとともに、それぞれの施設にゲーム機数台を寄贈した。

十六日、「姶良幸風園」にTVゲーム機六台とAM自販機など計九台を設置。これは同施設の秋祭りに合わせたもの。終了後、TVゲーム機四台を寄贈した。

十九日、「やまばと学園」など三施設（同じ敷地内にある）に、AM自販機など九台の機械を設置。ここにはガンゲームなどTVゲーム機三台を寄贈した。このもようは地元のテレビ局や新聞でも報道された。

解像度上げシールも大きい

高性能プリクラ

アトラスから「スーパー21」

㈱アトラス（本社東京、原野直也社長）は、シール自販機の新作「スーパープリクラ21」を二月二十五日発売すると、一月八日発表した。

これは「プリント倶楽部」と同「2」に続くシリーズ三作目となるもので、高性能デジタルプリンターと高品質のシール用紙の使用によりプリント写真の鮮明度を大幅に向上させたのが特徴。

プリンターは従来の二機種はソニー製だったが、三作目は同機用に三菱電機と共同開発したものを使用。印刷解像度は288dpi（前作142dpi）とアップ。ただし印刷時間は七十秒（同五十六秒）となっている（なお「2」の改造用は三十五秒、310dpi）。

またシールは一シートに十六分割サイズ十六個とその四倍サイズ二個をプリント。シート全体の大きさは百二×百七十八ミリと大きく、縦型か横型を選択でき、撮影二回で異なるシールを二分割で払い出すモードもある。撮影時のズーム機能も搭載。このほかデジカメのデータを取り込む装置を、オプションとして用意する。高品質の用紙を使用するため利用料金は標準四百円に設定。本体標準価格百九十七万五千円。

同社では、米国でも同時発売し今年中に二万台の出荷を見込んでいる。

なおこれとは別に同社は、米国コカ・コーラ社などとの共同企画開発による「プリクラ2」の"コカ・コーラバージョン"を価格百二十四万円で、また新郵便番号に対応しバージョンアップしたネームシール自販機「プリクラなクラブ2」を価格百九十七万五千円で、いずれも十二月下旬発売した。

小田急・相模大野に

サミー初のロケ

メダルゲーム機をメインに

サミー㈱（本社東京、里見治社長）は、同社初のロケ「サミーズストリート156」を神奈川県相模原市内に十一月二十九日オープンした。

これは同社AM事業部門強化の一環としてゲーム場運営に参入したもので、同社パイロット店と位置づけている。八号営業で店名の「156」は所在地の地番を使用。総投資額は約二億円、月間売上げ目標は千二百万円。

同店は小田急線相模大野駅前の商店街に面した東和ビル二階にある。同ビルは地下一階、地上六階建てのレジャービルで、パチンコ店、カラオケルームなどが入っている。

営業面積は約四百平方メートルで、設置機械台数は百二台。TVゲーム機三十台、その他アーケード機約十台、プライズマシンとAM自販機が各四台、メダルゲーム機五十二台（うち大型六台）という機種構成で、メダルゲーム機中心のレイアウトとなっている。

ゲーム料金はアーケード機が百―五百円、メダルは十枚二百円から貸し出し。装飾は全体にシンプルで、海外の街並のパネルなどでアクセントをつけている。スタッフは社員四名アルバイト十二名。営業時間は九―二十四時。

同店では「オープン時にPRしなかったため、一ヵ月の売上げは目標額をわずか下回ったが、知名度が上がれば今後伸びてくる。また周辺には他社のロケが多く競争が激しいが、それだけ需要がある地域なのでもっと差別化を図ることで共存共栄できる」としている。

「サミーズストリート156」店内のようす

論潮

「提言」に思う

警察庁・風俗行政研究会が十二月にまとめた提言「時代の変化に対応した風俗行政の在り方について」の内容は、AM業界には直接関係のない外国人女性の保護や無店舗型の新営業対策などについては、ほぼよくまとめている。だが現行の風俗営業者（一号から八号まで）が受けている矛盾、不満についてかなり考慮しているものの、いくつかの疑問点が残る。

最大の疑問点は、風俗営業の「八号営業」（ゲームセンター等）で規制理由と規制対象が不明確なうえ、規制の必要のないAM機設置営業が警察許可制の下で規制されていることで、AOUが問題にすらしなかったためか、まったく考慮されていない。警察庁はせっかく学識経験者を委員として迎えて研究会を設けたほどなのだから、もっと幅広く意見を求めてもよかったのではないか。

「四号営業」（ダンスホール等）のうちスクール形式のもの（ダンス教授所）は規制対象から除外してよい、という考えはおおむね妥当だ。しかしその他の風俗営業についても、規制対象から外してほしいという意見がある限り、比例原則に従って規制理由が残っているかどうかきめ細かく調査すべきだろう。少くとも「八号営業」では、規制と関係ない家庭用と同内容の業務用TVゲーム機を設置営業すれば規制対象になるというのはおかしい、という大問題がある。

「八号営業」関係の営業所で、成年や少年が他の客に被害を及ぼすような非行を犯したからと言って、その営業所に責任があるという見方があるが、だったら学校で恐喝や暴行などの非行があるからと言って学校が風俗営業になるのか、と言いたい。「八号営業」として風俗営業にした根拠は不明と言うしかない。

営業時間の規制緩和について、一―四号の風俗営業で現行の制限時間を守っている者がどれほどいるのか、という観点から検討していないのも不十分だ。現実をよく見極めるという姿勢が必要だ。

コナミ、神戸ポーアイの

本店業務を再開

コナミ㈱（本社東京、上月景正社長）は一月十四日、神戸市中央区のポートアイランドコナミビルにある神戸本店（登記上の本社）の業務を三年ぶりに再開することになった、と発表した。これに伴い、管理本部に東京本社をバックアップするための業務部を新設した。

同ビルは八六年八月に建設され、開発部門のほか本社（九三年東京に移転）が入っていたが、九五年一月の阪神大震災の影響で閉鎖、九六年三月には子会社のコナミ興産㈱に土地建物の所有権を移転した。九七年四月に補修が完了したことから子会社の㈱コナミコンピュータエンタテイメント（KCE）神戸と㈱KCEスクールを開設した。

大阪・神戸地区には今もコナミグループの三割に当たる従業員が勤務していることから、同地区の事業所を統括する神戸本店の復活が待ち望まれていた。

人事異動

コナミ（1月14日）管理本部業務部長、東尾公彦

セガ社（2月10日）社長（副社長）入交昭一郎▽取締役（社長）中山隼雄

(資料) 警察庁・風俗行政研究会がまとめた「提言」の3から

警察庁・風俗行政研究会がまとめた「提言」(本紙前号参照)のうち、直接関係のある「3　業界の自主規制と健全化努力に対応した規制の見直しについて」の全文(資料関係は省略)は次のとおり。「提言」全体の構成は次の「目次」どおりとなっている。

目　次

3　業界の自主規制と健全化努力に対応した規制の見直しについて

一般に、国民の生命、身体及び財産の保護、あるいは社会公共の安全と秩序の維持を目的とする業規制については、経済的規制とは異なる観点からその存続や強化・緩和の是非が議論されるべきである。

しかしながら、そのような観点からの営業への規制であっても、業界の自主的な健全化努力や営業の成熟化に伴って、不必要あるいは過重ないしは自律に委ねることが可能と判断されるものについては、緩和、あるいは撤廃していくのは当然であり、そのための見直しも適宜行っていかなければならない。

(1)　現行規制の問題点

ア　風俗営業者の不満と負担感の増大

近年、国民の間で、「風俗」という言葉を「性風俗」と同義的に用いる傾向が見られ、これに伴い、風俗営業が性産業と同一視されるケースが少なくない。これは、自らを国民にとって、有用で有益な営業と自認してきた多くの風俗営業者の誇りと意欲を損なうものと言える。

他方で、多様な営業形態の出現や、一層の夜型社会化の進展により、無許可営業や時間外営業等の脱法行為が増加しているが、必ずしも十分な取締りがなされていないこともあり、適法に営業している風俗営業者の不公平感を呼んでいる。

また、風俗営業者には、広範な営業制限地域規制、営業時間規制等の各種規制が課されているが、これらは、より自由で有利な営業、未開拓の領域での営業を求めつつある営業者にとって重い負担となりつつある。

このような風俗営業者にとっての負担感や不公平感の増大は、特に、風適法の規制の下、長年適法な営業を心掛けてきた営業者の間に強い不満を生んでおり、同時に「風俗営業」としての規制を受けることに、心理的な抵抗を感じさせる結果ともなっている。

イ　許可対象営業の変質と業界の要望

風適法では、これまでも、風俗環境や営業の実態等の変化に応じて許可対象の見直しを行い、その中で健全化が図られたと認められる営業については、許可対象から除く等の措置を講じてきたところである。

このような観点から、最近の風俗営業の状況を見るとき、現状においてまず問題となるのはダンスに関する営業であると考えられる。

我が国において客にダンスをさせる営業が風俗営業として規制を受けることとなったのは、ダンスホールがキャバレーに近い形態で営業されてきた歴史的経緯によるものであるが、映画「Shall we ダンス?」以来のダンスブームとも相まって、近年では健全なスポーツ、娯楽としての認識が浸透してきている。

実際に、客にダンスをさせる営業の法令違反等の推移及び件数を見ても、年々減少しており、極めて低い水準にあることが分かる。

こうしたことから、主に社交ダンス関係の営業者の団体から、ダンスを教授する営業を風適法の許可対象から除外すべきであるとの要望が提出されている。

このほか、和風の料理店の営業者や飲食店を併設する旅館等の営業者の団体からも、自らは健全な営業を営んでいるにもかかわらず、性風俗産業と同一視され、同様な規制を受けるのは不合理である等の理由から、同様に許可対象から除外するべきであるとの要望が提出されている。

また、バー、キャバレー、ナイトクラブ等の営業者の団体からは、性風俗産業と同一視されることを防ぐため、「風俗営業」の名称の変更を求める要望が提出されているほか、各種の風俗営業者の団体から、立地の地域に係る規制や営業時間の規制の緩和等規制の合理化に関する要望が提出されている。

(2)　検討すべき事項

ア　許可対象営業の見直し

いわゆるダンススクールに関しては、前述のように、

・営業に係る各種法令違反や風適法に基づく行政処分の件数が少なく、健全化が図られていると認められること。

・ダンスを教授するという「技能指導」的側面があり、風俗営業の要素としての歓楽的雰囲気が極めて少なくなっていること。

等から、許可対象から除外しても差し支えないものと考えられる。

この場合において、除外した後の健全な営業を担保するためには、一定の資格をもった教師が置かれており、その者の指導に従いダンスが行われていること等を除外の要件とすべきであろう。

また、このような措置を採るためには、業界の自主規制が機能することが前提であるが、現在のダンス業界は必ずしも組織化されておらず、早急な業界の意思統一が望まれるところである。

なお、スクール形式のものを除くいわゆるダンスホールについては、営業所数が少なく、また、これらに係る法令違反等も少ないが、その営業形態から歓楽的雰囲気が除去されたとは言い難く、また、キャバレー、ナイトクラブ営業の脱法営業として行われる可能性が排除し得ないことから、許可対象から除外することは時期尚早と考えられる。

このほか、料亭、旅館等の業者からの風適法の許可対象からの除外に関する要望については、営業の本質、違反・処分等の実態(一部の業者とはいえ、依然として売春等の風俗事犯が後を絶たない)等にかんがみれば、これを許可対象から除くことは現時点では困難と考えられるが、健全な営業に努めている営業者に対しては、規制をより緩和する方向で検討されるべきであろう。

イ　優良な営業者へのメリットの付与

「(1)ア」で述べたように、長年、遵法意識をもって営業してきた風俗営業者が、性風俗産業と同一視され、同様な規制の下に置かれたくないとの声には傾聴に値するものがあるが、他方で、風適法の規制の枠組みは、善良の風俗と清浄な風俗環境の保持及び少年の健全育成という社会全体の要請にとって依然として必要不可欠なものと言える。

そこで、風適法の規制の趣旨、目的を維持しつつ、なおかつ、性風俗産業と同一視されやすい営業に係るいわゆる優良な営業者の切実な訴えに応えるためには、違法行為への取締りの徹底のみならず、優良な営業者を何らかの形で賞揚、優遇し、悪質な営業者との差別化を図るようなシステムの創設が必要と思われる。

これにより、優良な営業者に健全営業を継続させる動機付けを与えることができるとともに、営業者全体を健全化に誘導するという効果が期待できると考えられる。

なお、本制度の導入に当たっては、制度導入の趣旨にかんがみ、導入する営業の範囲及び優良な営業者としての要件について更に検討を要すると考えられるほか、そのメリットが十分でない場合、この制度の実効性が上がらないおそれがあることから、優良な営業者であれば緩和できる規制といかなる営業者であっても緩和できない規制の見極めをしつつ、可能な限り幅広く、緩和すべき事項を検討すべきであろう。

ウ　その他の規制緩和

(ア)営業制限地域での既得営業権の保護

現行法上、風俗営業の営業所を設置しようとする場所が、良好な風俗環境を保全する必要があるものとして都道府県の条例で定める地域(営業制限地域)内にある場合は、新規の許可を受けられないこととなっている。

この場合、風俗営業所が設置された場所が、事後的に営業制限地域になるとき(例えば学校、病院等の保護対象施設が新たに風俗営業所の周辺に設置されたとき)は、営業者は継続的に営業を営むことができるものの、何らかの理由によって営業所の建物が滅失し、これを建て替えようとするときは、新規の許可を要することとなるために、以後の営業の道を絶たれることになる。

しかしながら、地震、火災等で営業所が滅失したときなど、本人にその責を帰することのできないような場合もあり得るのであり、そのようなケースについてまで以後の営業が認められないこととなるのは、風俗営業が健全に営まれれば国民に憩いと娯楽を提供する有用な営業であることにかんがみれば、営業者にとって極めて酷な結果と言える。

したがって、少なくとも営業制限地域の趣旨、目的が損なわれない程度で、営業者の営業の利益と清浄な風俗環境の保持という公益との間で均衡を図りつつ、このようなケースについて何らかの救済措置を置くことを検討する必要があると考えられる。

ただし、長期的には、営業制限地域からの風俗営業所のスムーズな移転が図られるよう、誘導するような制度的仕組みが別途準備されることが望ましい。

(イ)営業時間制限の緩和

現行法上、風俗営業は、各都道府県の条例で定める習俗的行事等がある日を除いて、原則として、午前0時から日の出までの営業が制限されている。

しかしながら、国民生活の変化に伴い、生活時間帯の夜間へのシフトが一層進行し、深夜においても風俗営業以外の飲食店営業を利用するケースが増加していること等にかんがみれば、少なくとも繁華街等においては、風俗営業のみに一律に午前0時以降の営業を禁止することによる効果、実益が少なくなっているのではないかと考えられる。

しかも、一部の飲食店営業者に、営業時間の規制を逃れるために、許可を受けずに接待を伴うような営業を午前0時以降も続けている例も見られ、そのような違法な営業が利を得ることとなり、結果的にそれを助長することのないよう、風俗営業について、地域の実情に応じて、営業時間の規制を緩和できるよう見直す必要があるものと考えられる。

ただし、無制限に営業が可能となるのは、善良の風俗や清浄な風俗環境の保持の観点から問題の残るところであることから、法律又は政令等で、営業の終了時間を定め、かつ、地域や営業の種別についての基準を定めることも考慮する必要があろう。

AOUエキスポ'98小間配置図

2月18－19日
日本コンベンションセンター（幕張メッセ）

出展社名（50音順）

- 旭精工㈱ …… 42
- アタリゲームズ社 …… 23
- ㈱アトラス …… 8
- ㈱亜土電子工業 …… 18
- ㈱アミューズ …… 54
- ㈱アミューズメント産業出版 …… 67
- ㈱アミューズメント通信社 …… 64
- インターゲーム社 …… 63
- ㈱ウエップシステム …… 28
- ㈱エイ・クリエイト …… 62
- ㈱エイコー …… 59
- ㈱エイブルコーポレーション …… 33
- ㈱エス・エヌ・ケイ …… 4
- ㈱エスケイジャパン …… 49
- ㈱エヌエムケイ …… 26
- 大平技研工業㈱ …… 35
- ㈱カトウ製作所 …… 19
- ㈱カネコ …… 24
- ㈱カプコン …… 31
- ㈱ケイアンドユウ …… 21
- コスモテック㈱ …… 20
- コナミ㈱ …… 5
- ㈱こまや …… 10
- サミー㈱ …… 60
- ㈱サンワイズ …… 9
- ㈱サン・ミューズ …… 12
- 三和電子㈱ …… 47
- ㈱シグマ …… 3
- システムサービス㈱ …… 57
- ㈱ジャレコ …… 61
- ㈱新声社 …… 68
- ㈱スクラッチ …… 58
- セイミツ工業㈱ …… 48
- ㈱セガ・エンタープライゼス …… 2
- ㈱セントラル …… 52
- 綜合ユニコム㈱ …… 66
- ㈱タイトー …… 6
- ㈱タカラアミューズメント …… 11
- タスコ㈱ …… 15
- 中部商事㈱ …… 56
- ツカサ電工㈱ …… 44
- テクモ㈱ …… 34
- ㈲東上物産 …… 55
- ㈱トーケン …… 43
- ㈱トーゴ …… 40
- ㈱トーシン産業 …… 51
- ㈱トーワジャパン …… 32
- ㈱トップ産業 …… 53
- ㈱トムトム …… 50
- ㈱ナムコ …… 1
- 日邦産業㈱ …… 37
- ㈱日本システム …… 16
- ㈱バンプレスト …… 7
- パワーリンク㈱ …… 30
- ㈱光新星 …… 46
- ヒューマン㈱ …… 17
- ㈱ビスコ …… 14
- ビデオシステム㈱ …… 13
- 富士電子工業㈱ …… 22
- ㈱ホープ …… 38
- ㈱ママ・トップ …… 27
- ㈱マリンゲーム …… 45
- メディア商事㈱ …… 29
- ㈱友栄 …… 39
- ㈱ユウビス …… 36
- ㈱リバーサービス …… 25
- ワールドフェアー社 …… 65
- AOU …… 41

第3ホール 第2ホール 第1ホール

株式会社 エス・エヌ・ケイ
SNK CORPORATION

本社 〒564-0053 大阪府吹田市江の木町1-6 TEL.06(339)3311(大代表)
大阪販売部 〒564-0053 大阪府吹田市江の木町1-6 TEL.06(339)5588 FAX.06(338)9506
名古屋販売 〒465-0093 愛知県名古屋市名東区一社3-100 TEL.052(702)8522 FAX.052(702)8545
福岡販売 〒812-0042 福岡県福岡市博多区豊2-4-19 TEL.092(413)6156 FAX.092(413)8740
高松販売 〒760-0066 香川県高松市福岡町2-13-17 TEL.087(823)3371 FAX.087(823)0920
広島販売 〒731-0138 広島県広島市安佐南区祇園町3-32-1 TEL.082(871)8317 FAX.082(871)5303
1-6,ENOKI-CHO,SUITA-SHI,OSAKA,564,JAPAN. TEL.(81)6-339-5577 FAX.(81)6-338-7175
東京販売部 〒102-0094 東京都千代田区紀尾井町3-8(第2紀尾井町ビル) TEL.03(5275)2737 FAX.03(3222)7422
仙台販売 〒983-0043 宮城県仙台市宮城野区萩野町4-2-25 TEL.022(284)0191 FAX.022(284)0193
札幌販売 〒007-0848 北海道札幌市東区北48条東15-2-36 TEL.011(752)6364 FAX.011(731)6446
東京特機事業部 〒102-0094 東京都千代田区紀尾井町3-8(第2紀尾井町ビル) TEL.03(5275)2733 FAX.03(3222)7422
大阪特機事業部 〒564-0053 大阪府吹田市江の木町1-6 TEL.06(339)6150 FAX.06(338)9506

海外ニュース
INTERNATIONAL AMUSEMENT NEWS

英国トムソン社が

ゲーム性加えた「S2」

「ベンチュラー」シリーズのコンパクト型で

コンパクトな硬貨作動式映像シミュレーター、「ベンチュラーS2」をヒットさせた英国トムソン・エンタテイメント社（本社クローリー、クロード・ボッツォ総支配人）は十一月十九日、フランスの映像シミュレーターメーカー、ダイナマックス社（本社サンモーリス、フランソア・マンテレ社長）と相互の製品について販売提携した、と発表した。

またトムソン社は、米国のシムグラフィックス社からリアルタイムのアニメーションシステム「バクターVJ」、同「パフォーマー」に関する世界的な販売代理権を獲得したこと。さらに米国グレイストン・テクノロジー社と提携、グレイストン社がトムソン社の映像シミュレーター用に、3Dゲーム「XS—G」を開発すること、など明らかにした。

トムソン・エンタテイメント社はもともと、フランスのトムソン—CSFグループに属するトムソン・トレーニング&シミュレーション社の一部門だが、九三年以来大小いくつかの映像シミュレーターを開発、世界中に六百台出荷、映像ソフトも六十タイトルを供給できるほどに発展してきている。なかでもコンパクトな二人用「ベンチュラーS2」は百五十台以上出荷したヒット商品。同社はさらに、キャビン内でプレイヤーが操作できるインタラクティブ型の「ベンチュラーS2i」を開発。IAAPAショー97で披露した。

「ベンチュラーS2i」用の映像ソフトとしてすでに、フランスのPCゲームメーカーのユービソフト社による「POD・ザ・ライド」、「ジャーニー・ツー・ザ・フューチャー」、「レア・オブ・ザ・ドラゴン」などを用意しているほか、グレイストーン社による「XS—G」など期待されている。インタラクティブ（ゲーム性）のない映像ソフトでもエレクトリックフィルム社「サンダードライブ」や、ニューウェーブ・インターナショナル社が供給する「バーチャルタイムマシン」など五タイトルが新たに加わる。これにより同社が扱うタイトル数は八十を越すことになった。

トムソン・エンタテイメント社の新製品「ベンチュラーS2i」ではプレイヤーがハンドル、ジョイスティックを操作する

ガエルコ社「サーフプラネット」

アタリ社に許諾

本体および基板キットで

米国アタリゲームズ社（本社カリフォルニア州ミルピタス、ダンバン・エルダレン社長）は一月初め、スペインのガエルコ社（本社バルセロナ）が開発したスノーボードTVゲーム「サーフプラネット」の販売ライセンスを受けたことを明らかにした。基板キットでも出荷される。

スノーボードで滑降していくゲームで、ハイスコアを出せば、プレイヤーにコードが与えられ、ガエルコ社が設けた同ゲームのウェッブサイトに登録できる。四種類のアルペンコースからコースを選び、途中に出現するワックスを手に入れながら、ジャンプしたりして滑降、クリアする。プレイ内容は極めてシンプルで、しかもゲームの奥行きが深いなどの長所がある（写真は本紙第546号で掲載ずみ）。

VWE社「テスラシステム」

単体販売へ転換

すでに北米で10ヵ所設置

米国バーチャルワールド・エンタテイメント社（VWE、本社シカゴ、デニス・ソーレイ社長）は、「バトルテックセンター」で有名だったが、ロケーション展開を止めて、製品「テスラシステム」を単体販売する方針へと方向転換した。

各コックピット内のプレイヤーが互いに対戦する戦闘ゲームで、バーチャルリアリティ（VR）とは直接関係ないが、日本でもVRゲームの一種として扱われたことのあるVWE社「バトルテック」と二作目「レッドプラネット」は、斬新なデザインのコックピット型「テスラシステム」に引き継がれ、九七年中に米国九ヵ所、カナダ一ヵ所へと出荷された。

この新システムはVWE社が関与するロケーションにしか設置しないという方針で当初進められたが、単体でも販売することに転換したもの。一ヵ所で八台までケーブルでリンクでき（つまり八人までの対戦ができ）、四—八台のセットで設置してほしいとしている。

しかしゲーム自体はPCソフトで出来ており、スピードが遅く、映像も今ひとつと人気がない。

ADEに対して

米国SNK反訴

イメージウェア社特許抵触せず

SNKは一月十三日、米国子会社のSNK・オブ・アメリカ社（本社サンノゼ、神野義一社長）がアトラスの米国子会社であるアトラス・ドリーム・エンタテインメント社（ADE、本社カリフォルニア州アーバイン、桜井大三郎社長）に対する反訴を一月五日、連邦地裁に提出したと発表した。

反訴の中でSNK・オブ・アメリカ社は、SNKの「ネオプリント」はADEが主張するイメージウェアソフトウェア社の特許（5343386）にまったく抵触していない、従って侵害していないことが明白だと反論している。

もとの訴訟はADEが独占的使用権を持つイメージウェア社の特許に基づき、米国アメリカン・フォトブース社（APBI、本社ワシントンDC郊外、サムエル・アッテンバーグ社長）とSNK・オブ・アメリカ社らを相手どって十一月二十五日、特許侵害訴訟として提起したもの（本紙第556号参照）。アトラスは「予想されたもの。勝訴する確信がある」としている。なおAPBI社の反応は明らかではない。

オランダの有力業者 ベルトメイヤー倒産

オランダの有力業者として知られているベルトメイヤー・アウトマテン社が九七年十二月ごろ、事実上倒産した。AM機分野では大手メーカーの代理店、AWP機などギャンブル機分野ではメーカーとして勢力を持っていたが、同国内の市場悪化とAWP機を輸出していたチェコなどでの不振によって行き詰まった。

オランダではギャンブル機が業界の主役となっており、その市場が不安定化しているところからゲーミング関係の法案が審議されるに至っている。新法は成立すれば、九九年一月にも施行（経過措置は一年間）される見込みとなっている。オランダの業者団体であるVANは、新法がギャンブル機によるペイアウト制限を引き上げるもの、と期待している。

IAAPA受賞機に

ロストワールドも

ゲーム機部門は「メンズルーム」

IAAPAショー97（オーランド）開催に伴い出展社などに対してIAAPA賞が十一月二十日に贈られたが、これはⒶ優れた展示に贈られる賞と、Ⓑ優れた新製品に贈られる賞の二種類あり、それぞれ部門別に十六個贈られている。主な受賞対象（佳作は除く）は次のとおり。

大型ライド／アトラクション部門＝Ⓐチャンスライド社、Ⓑ同社「エンデインジャード・スピーシーズ・カルーセル」。キディライド部門＝Ⓐザンペルラ社、Ⓑ同社「ファミリー・スインガー」。FECライド／アトラクション部門＝Ⓐトムソンエンタテイメント社、ⒷSCSインタテクティブ社「フォウム・ファクトリー」。コインオプ・キディライド部門＝Ⓐキディーズ社、Ⓑ同社「スパイダーライダー」。AM技術応用部門＝ⒶSimEX社、ⒷLWE社「ライブワイアーエンタテイメント」。

ゲーム機部門＝Ⓐボブズスペースレーサー社、Ⓑアウトスタンディングアミューズメンツ社「メンズルーム・ウォーターゲーム」。コインオプ・アーケード／リデンプション機部門＝Ⓐボブズスペースレーサー社、Ⓑセガ・ゲームワークス社「ザ・ロストワールド」。ショープロダクション／エンタテイメント部門＝Ⓐアイマックス社、Ⓑ同社「リブート・ザ・ライド」。

International Trade Show

Show	Date
AOU Expo'98 (Chiba, Japan)	Feb. 18-19
Arabian Amusement Convention (Cairo, Egypt)	Feb. 21-23
Theme Parks & Fun Centers Show (Dubai, UAE)	Mar. 3-5
India Amusement Expo (New Delhi, India)	Mar. 11-12
Enada Spring (Rimini, Italy)	Mar. 12-15
Tokyo Game Show Spring (Chiba, Japan)	Mar. 20-22
Fexpo'98 (Barcelona, Spain)	Mar. 20-22
ASI'98 (Las Vegas, U.S.A)	Mar. 26-28
IGBE'98 (Las Vegas, U.S.A)	Mar. 28-30
E3 (Atlanta, U.S.A)	May. 28-30
Fun Asia (Jakarta, Indonesia)	Jun. 5-7
TiLE'98 (Strasbourg, France)	Jun.30-Jul.2
Salex'98 (Sao Paulo, Brazil)	Jul. 23-25
China Amusement Expo'98 (Beijing, China)	Jul. 27-30
EXIME'98 (Mexico City, Mexico)	Aug. 5-6
TGI'98 (Taipei, Taiwan)	Aug. 14-17
Asian Amusement & Int'l Theme Park Expo (Singapore)	Aug. 26-28
AMOA'98 (Nashvill, U.S.A)	Sep. 17-19
JAMMA Show (Tokyo, Japan)	Sep. 17-20
Fun Expo'98 (Orlando, U.S.A)	Oct. 3-6

米国「リプレイ」誌 プレイヤーズ・チョイス

1月号から

アップライト・ビデオ

	機種名（メーカー名）	評価
1	ブリッツ（ミッドウェー）	9.42
2	ハウス・オブ・ザ・デッド（セガ社）	9.00
3	クリプトキラー〔ヘンリーエクスプローラーズ〕（コナミ）	9.00
4	トーナメント・ゴールデンティー3Dゴルフ（ITC）	8.55
5	マキシマムフォース（アタリゲームズ）	8.35
6	モータルコンバット 4（ミッドウェー）	8.02
7	エリア51（アタリゲームズ）	7.83
8	トータルバイス（コナミ）	7.80
9	ポイントブランク〔ガンバレット〕（ナムコ）	7.73
10	ソリテヤーチャレンジ（ダイナモ）	7.42
11	トーナメント・ソリテヤー（ダイナモ）	7.40
12	ロック&ローデッド〔ガンハード〕（データイースト）	7.33
13	バーチャコップ 2（セガ社）	7.26
14	バーチャファイター 3（セガ社）	7.11
15	ダイハードアーケード〔ダイナマイト刑事〕（セガ社）	7.06

デラックス型・ビデオ（シットダウン、コックピット、アーケードアトラクション）

	機種名（メーカー名）	評価
1	ロストワールド・ジュラシックパーク（セガ社）	9.70
2	トップスケーター（セガ社）	9.65
3	SFラッシュ・ザ・ロック（アタリゲームズ）	9.14
4	オフロード・チャレンジ（ミッドウェー）	8.98
5	クルージン・ワールド（ミッドウェー）	8.97
6	ウェーブランナー（セガ社）	8.89
7	ガンブレード・ニューヨーク（セガ社）	8.75
8	ホームランダービー（ICE）	8.67
9	トーキョーウォーズ（ナムコ）	8.57
10	アルペンレーサー（ナムコ）	8.40
11	サンフランシスコラッシュ（アタリゲームズ）	8.34
12	デイトナUSA・スペシャルエディション（セガ社）	8.25
13	アルペンレーサー 2（ナムコ）	8.16
14	クルージンUSA（ミッドウェー）	8.14
15	アルペンサーファー（ナムコ）	8.14

ビデオ・ソフトウェア

	機種名（メーカー名）	評価
1	テッケン〔鉄拳〕3（ナムコ）	8.68
2	ストライカーズ1945パートⅡ（彩京／ワールドワイドビデオ）	8.38
3	ゴールデンティー'97（ITC）	8.22
4	エッグベンチャー（ICE）	7.85
5	ゴールデンティー3Dゴルフ（ITC）	7.77
6	マーヴルスーパーヒーローズvsストリートファイター（カプコン）	7.58
7	グレイト1000マイルラリー 2（カネコ）	7.50
8	デッドオアアライブ（テクモ／ファブテック）	7.50
9	ポリストレーナー（P&Pマーケティング）	7.38
10	ワールドクラス・ボウリング（ITC）	7.27
11	19XX（カプコン）	7.17
12	シャッフルショット（ITC）	7.17
13	スーパーパズルファイター 2（カプコン）	7.15
14	ライデン〔雷電〕ファイターズ（セイブ／ファブテック）	7.09
15	バスタ・ムーブ・アゲイン〔パズルボブル2〕（タイトー）	7.09
16	ライデン〔雷電〕DX（セイブ／ファブテック）	7.08
17	メタルスラッグ（SNKネオジオ）	7.04
18	ナムコ・コレクションズvol.2（ナムコ）	6.92
19	ストライカーズ1945（彩京／ワールドワイドビデオ）	6.88
20	バイパー・フェイズワン（セイブ／ファブテック）	6.88

フリッパー

	機種名（メーカー名）	評価
1	メディーバル・マッドネス（ウィリアムズ）	8.85
2	X—ファイルズ（セガ・ピンボール）	8.25
3	アタック・フロム・マーズ（ミッドウェー）	8.10
4	スケアドスティフ（ミッドウェー）	7.78
5	サーカスボルテール（ミッドウェー）	7.73
6	シアター・オブ・マジック（ミッドウェー）	7.57
7	インデペンデンスデー（セガ・ピンボール）	7.57

©1998 Replay Magazine 《本紙特約》調査方法は本紙「ベストヒットゲームズ25」と同様だが、アップライト中心の米国市場なので分類など異なる点がある。日本語版にするに当たり機種名、開発メーカー名などの註を加えた。

話題のマシン

「モデル３」使用ＣＧスキーゲーム

ボタンでターン

セガ社の「スキーチャンプ」

㈱セガ・エンタープライゼス（本社東京、中山隼雄社長）から、体感ＣＧスキーゲーム機「スキーチャンプ」が一月十九日、またクレーン機「ＵＦＯキャッチャー８００」が二十日、それぞれ発売となった。

「スキーチャンプ」は「モデル３」使用によるもの。基本的操作は「セガスキースーパーＧ」と同じだが、ストック上部にボタンを追加しショートターンもできるようになった。

山頂からすそ野まで大自然の新雪の中を一気に滑り降りていくが、コースが分岐し五つのエリアに分かれている。途中、断崖や氷河の洞穴、ロッジの屋根の上など実際には滑ることができないような場所も出現する。さらに雪崩、鹿の大群の横断、貨物列車との併走などのシーンもある。

プレイヤーは四人のスキーヤーキャラから選択。各スキーヤーは能力が異なる。各エリアのチェックポイントを制限時間内に通過しながらゴールをめざす。画面左端にはエリアのコース全体を表示。

二台（二人）まで通信同時プレイも可能。画面にはもう一人のスキーヤーのほか、コンピューター側のスキーヤーも登場し、競走しながら滑る。五十ｲﾝﾁ画面使用。標準価格二百十二万五千円。

「ＵＦＯキャッチャー８００」は、景品限度額八百円への引き上げを機に大型景品に対応したもので一人用。アームの開く幅が約三十ｾﾝﾁ（従来機の一・五倍）、景品落し口が直径四十ｾﾝﾁに広がり、コンティニューも可能。標準価格百十万円。

スキーチャンプ

ＵＦＯキャッチャー800

夢工房／ＳＮＫ

多彩変化の攻撃

ネオジオ「ブレイジングスター」

「ネオジオＭＶＳ」ソフトとして、㈱夢工房（本社東京、奥出信行社長）開発シューティングゲーム「ブレイジングスター」が、ＳＮＫから一月十九日発売となった。

これはストーリー的には「パルスター」（九五年）の続編となるが、ＣＧレンダリング技術を使うなど大幅にグレードアップされている。画面は横スクロール。八方向レバーと二つのボタンを操作する。

戦闘機は標準的なもの、広範囲攻撃が主体の初心者向けのもの、上級者向けとして特殊なパワーアップをするものと全くパワーアップしないものの計四種類から選択。

攻撃面は威力が四段階に変化するチャージショット、さらにこれがさまざまな形に変わるチャージショットブレイク（これのいずれかで敵を連続撃破すると得点に倍率がかかり大幅アップ）、ボタン連打で三段階にパワーアップするラピッドショットなどがあり、アイテムも多彩。

ステージは砂漠、宇宙ステーションの通路やエレベーター内、機械都市、空中要塞など七種類。

ゲーム中、プレイ状況を評価するメッセージが表示される。またスコアランキングで一位になるとプレイを再現するデモが流れる。二人同時プレイも可能。カセットＯＰ価格五万八千円。

ブレイジングスター

ＳＮＫ「イライラ棒」２種

小型化し連結も

「ファイナル」と「リターンズ」

㈱エス・エヌ・ケイ（ＳＮＫ、本社大阪、高堂良彦社長）から、アーケードゲーム機「ファイナル電流イライラ棒」と「電流イライラ棒リターンズ」が、いずれも十二月二十日発売となった。

これはテレビ朝日の番組「ウッチャンナンチャンの炎のチャレンジャー」をもとに、㈱タカラの企画によりＳＮＫが製作した「ウルトラ電流イライラ棒」のバージョンアップ版で、キャビネットの大きさを前作よりコンパクトにしたもの。

「ファイナル電流イライラ棒」は、同ＴＶ番組のアトラクションで使われた仕掛けをゲーム機用に採用したもの。盤面左上からメカスロットのリールをモチーフにした部分などを通過し、右下のゴールへ進む。

「電流イライラ棒リターンズ」は前作の仕掛けのパワーアップ版。両機は連結可能で、一台のゴールをもう一台の入り口と直結できる。いずれもＯＰ価格百二十八万円。

ファイナル電流イライラ棒

電流イライラ棒リターンズ

話題のマシン

「ＣＰＳⅡ」第28弾、２対２の格闘

往年のキャラも

カプコンから「マーヴルＶＳカプコン」

㈱カプコン（本社大阪、辻本憲三社長）から、「ＣＰＳⅡ」第二十八弾となるＴＶ格闘ゲーム「マーヴルＶＳカプコン」が二月中旬発売となる。

これはキャラ二対二で戦う同社〝ＶＳ〟シリーズ三作目。従来の二作では同社キャラが「ストリートファイター」のみだったが、三作目は同ゲームキャラ三人に「ストライダー飛竜」「キャプテンコマンドー」などを加え八人となり、〝マーヴル〟キャラも七人に増え計十五人となった。さらにこれとは別に、呼び出すと援護してくれる専用キャラとして、「魔界村」「アレスの翼」「クイズ七色ドリームス」など往年の作品から計二十人が控えている（選択）。

選択した二人のキャラを随時交代させながら戦うが、新たに「ヴァリアブルクロス」を追加。これはパートナーを一定時間登場させ、キャラ二人が一人の相手に同時攻撃を加えるもので〝ハイパーコンボ〟が無制限に使える。また援護専用キャラはパートナーが倒されていても呼び出し可能で、プレイヤーキャラはダメージを受けないが、使用回数に制限がある。このほか初心者向けのイージーモードもある。基板販売で価格未定。

マーヴルＶＳカプコン

タトゥーシール自販機

肌や衣服に貼る

サミー「モンモン倶楽部」

サミー㈱（本社東京、里見治社長）から、タトゥーシール自販機「モンモン倶楽部」が近く発売となる。

これは作詞家の秋元康氏のプロデュースにより共同企画したもの。内蔵の絵柄から選択するベーシックモードと、利用者の手持ちの写真やイラストを撮り込めるオリジナルモードがある。

ベーシックは絵柄（シール一個）の大きさが大（腕に巻く帯状）、中、小、爪サイズの四タイプがあり、小さいほどシール数が多い（最多十六個）。オリジナルは写真などを撮り込み口に入れ、大か中サイズを選択する。

シールは貼付個所に乗せて水で濡らした後、台紙をずらすと絵柄だけが残る。貼った絵柄は水で洗い落とせる。肌や衣服にも貼れる。価格未定。

モンモン倶楽部

シール自販機「づらクラブ」

髪型を変え合成

シンコーデバイス／エイブル

シンコーデバイス㈱（本社東京、宮下敏夫社長）製ＡＭ自販機「づらクラブ」が、㈱エイブルコーポレーション（本社東京、熊谷俊範社長）から十二月下旬発売となった。

これは利用者の髪型を別の髪型に変えて合成し写真シールとして作成、払い出すもの。

髪型をパーマやお笑い風など二十種類以上のパターンから選択。またメガネや帽子などワンポイント小道具（二十種類）や背景（メッセージ付きも含め四十種類）も選ぶことができる。これらを選択後、ＴＶ画面（十四ｲﾝﾁ）を見ながらズーム機能を使い髪型に顔が合うようにして撮影、九十秒後に合成写真シールが払い出される。

四十一万画素のデジタルカメラ、268ｄｐｉのデジタルプリンターを使用。シールは四分割サイズ二個と十六分割サイズ八個が一シート（ロール紙、八十三円）になっている。ＯＰ価格九十万八千円。

づらクラブ

スマートボール式プライズ機

電光点滅も併用

大平技研「ビートエイト」

大平技研工業㈱（本社岐阜、大平輝雄社長）から、プライズゲーム機「ビートエイト」が十二月中旬発売となった。

これはスマートボールタイプのゲーム結果に応じてルーレットが回り、当たれば景品が払い出されるというもの。

スマートボールの盤面には１—８の番号が付いた穴が並んでおり、キャビネット上部に景品を並べたディスプレイ窓があり、各景品の外側に番号ランプが付いている。

ボールを一個ずつ盤面に弾いて数字穴に入れば、その数字の景品ランプが点滅する。なお数字穴からお邪魔キャラがランダムに顔を出し、盤面のピンも上下動しているので狙いどおりボールを転がすのは難しい。全部で八個のボールを打ち終えると景品ディスプレイ周囲のランプがルーレット式に回り、ボールが入った穴（多いほど当たる確率が高い）の数字に止まればその景品が払い出される。ＯＰ価格五十八万円。

ビートエイト

MULTI CAMERA EYES まるちかめらあいず No.308

古本屋〈4〉

矢飛圓方

古本の処分についての話をきいてゆくと、全体としては件の税理士さんのような古本哀話が圧倒的に多い。

さる大学でフランス語を教えていた先生が、本人は自嘲気味にちいちぱっぱをやっていますといってたのだが、教養のフランス語だから毎年毎年アーベーセーデーをやっていた。しかし気がつくと学生は出席票のために一応は出席するのだが、先生の話は全然聞いてくれないようになっている。同じ教室に同じ時間にいながら両者は、それぞれ全く別世界に住んでいるような状態に陥っている。

そうでなくてもアーベーセーだけで充分にストレスがあるところに、これでは踏んだり蹴ったりである。

ストレスが嵩じて先生は心不全で死んでしまった。今、ストレスがたまって若死する大学の先生はけっこう多くなっているのだ。低賃金に教室の雰囲気が悪くなっているので、ダブルパンチを喰ってしまう。

残された奥さんから蔵書を処分したいという連絡をうけて古本屋さんは家にいってみて驚いた。書斎の乱雑さで有名な坂口安吾の部屋の写真どころではない。

古本屋さんはちょっと気をとりなおしてその辺りの紙屑を手にとって見ると、どうやらスクラップをしたものがそこら中に積み重ねてあるようだ。

積み重ねたのが崩れた上に更にスクラップが山と積みあげてある。文字通り足の踏み場がないところへ塵埃がすごい。古本屋さんがちょっと動くと、もうもうと塵埃が煙のように湧きたってくるのである。

早々に書斎を出て玄関というか、それにしては小さく狭く粗末な場所であるが、一応さっき入ってきたところにたち戻る。

奥さんは怪訝そうな顔をしてついてくる。

「ちょっと専門がちがっていて、ウチの方では取り扱いにくいものでして、他の専門店にあたって見て下さい」

「まあ」

それからの長い立話で奥さんの連綿として絶え間なく続く話が縷々として述べられる。何でオレがここまでサービスをしなけりゃならないのだろうとおもいつつ、一応の相槌をうちながらも古本屋さんの尻は完全に三角になってしまっている。

話を要約すると、主人は飲む打つ買う世界とは無縁な人で、それこそ明けても暮れても研究一筋の人でした。

家には一円もいれてくれないのでそれも研究のためだとおもい、実際上の家計は私のやりくり、パートでまかなっていたのです。

話をきいていくうちに、先生は自分のテーマにそって内外の莫大な雑誌、新聞からスクラップをしていたのだけれど、スクラップをするのに手が一杯で、スクラップをしたものを整理する時間もないほどスクラップだけで多忙であった。いつかその膨大なスクラップを整理して長年の夢の研究論文を仕上げるはずであったのが、夢をかなえないままにぽっくり死んでしまったのである。それだけのスクラップだから計り知れない大きな価値がある、当然高価なものであると奥さんは信じこんでいる。

「フランス文学専攻で主人はパリにも留学しているのですけど、私たち家族は正式なフランス料理のコースなど一度も行かずじまいでした。これを処分してフランス料理のコースへ家族で行くことが主人への供養にもなることだとおもいます」

そこで、そうでしょうそうでしょう、全くおっしゃる通りですと言いながら古本屋さんは這々の態でその家を辞した。

しかし帰る途すがら古本屋さんの胸中には複雑なおもいが交錯するのである。

なまじっかスクラップをしないで、諸外国のまことに多種多様にわたる研究雑誌がその姿のままで揃っていたならば、バックナンバーとして、ウチでは取り扱えないのにしてもどこかの専門店では引き取ってくれたかもしれない。そうなればあの奥さんの望み、家族でフランス料理のコースをとって、フランス文学専攻の主人の供養をしたいということはかなえられたかもしれない。しかしあの埃まれのスクラップでは故紙としての価値さえ失われてしまっている。気の毒なことである。

先生は先生で生前には雑誌をそれぞれ原型のままで置いておくのには場所をとりすぎるのでスクラップをしたのに違いないけど、今となってはまったくの徒労であったとしかいいようがない。

ま、そうはいっても、何かを必死で常に追いかけ続け、追いかけ続けている過程の間に死んでしまうことがその当人にとっては最高の幸福であるかもしれない。

ヘーゲルも正気な時代にそういう死、真理の追求の途次の死は至福であるといっていたのではないか。

ただなりふり構わずに何かの追っかけをされたら、その家族の生活は悲惨である。

あの奥さんもスタイルはよさそうだったのに、終戦直後のようなファッション、ドンゴロスのズタ袋のようなものを着ていたなあ！

そういえば、小さい頃からはじめて一生本の追っかけに走り、周囲の人々をすべて不幸な生活においやった人の話があったっけ。あれはヘンリー・ライクラフトの手記というのだったか、追っかけをやった男はギッシング。追っかけの話としてはもう充分に古典になってしまっている。

あちらへこちらへとおもいを走らせているうちに電柱にぶつかってしまい、後は雑念をふりはらいさっさと明るい昼下りの郊外電車の駅に向った。

本の価値は本を手にとる人の数ほどにも多様に分れてしまう。そこに古本の値の難しさがあるが、そうはいっても、古本も基本的には市場原理に従って流通しているので、需要と供給との関係によっておのずからその売価は決定されてゆく。

それが自然の流れのままに動いている場合にはあまり異変は生じないのだが、株と同じような目的で読むために本を買うのではなくて、この本を持っていたら値上りするであろう、儲かるであろうと期待して買われた本が多過ぎて、株、土地、美術品と同じように古本の価格にもバブルがはじけるような困った事態が生じてしまった。

FEBRUARY 15

Game Machine's Best Hit Games 25

■TVゲーム機 ― ソフトウェア (VIDEO GAME SOFTWARE)

前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価(RATING)
❶	－	闘魂烈伝　3（ナムコ） NJ Prowrestling (Namco)	7.54

順位	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価(RATING)
❶	－	闘魂烈伝　3（ナムコ） NJ Prowrestling (Namco)	7.54
❷	－	サムライスピリッツ　～侍魂～（ＳＮＫネオジオ） Samurai Showdown 64 (SNK)	7.50
3	2	バーチャストライカー　2（セガ社） Virtua Striker 2 (Sega)	7.33
4	1	私立ジャスティス学園（カプコン） Rival Schools (Capcom)	6.73
5	5	鉄拳　3（ナムコ） Tekken 3 (Namco)	6.48
❻	－	ゼロガンナー（彩京） Zero Gunner (Psikyo)	6.23
❼	－	リベログランデ（ナムコ） Libero Grande (Namco)	6.13
8	3	月華の剣士（ＳＮＫネオジオ） Last Blade (SNK)	5.87
9	6	ギャロップレーサー　2（テクモ） Gallop Racer 2 (Tecmo)	5.75
10	4	対戦ホットギミック（彩京） Mahjong Hot Gimmick* (Psikyo)	5.71
11	11	ライデンファイターズ　2（セイブ） Raiden Fighters 2 (Seibu)	5.58
12	7	スーパーリアル麻雀　Ｐ７（セタ／ビスコ） Super Real Mahjong PⅦ* (Seta/Visco)	5.57
⓭	14	ファイナルロマンス　Ｒ（ビデオシステム／ビスコ） Mahjong Final Romance R* (Video System)	5.38
14	10	ストライカーズ１９４５　Ⅱ（彩京） Strikers 1945 Ⅱ (Psikyo)	5.29
15	9	ストリートファイター　Ⅲセカンドインパクト（カプコン） Street Fighter Ⅲ 2nd Impact (Capcom)	5.28
⓰	－	全日本プロレス（セガ社） Featuring Virtua (Sega)	5.27
17	8	きらめきスターロード（タイトー） Music Quiz* (Taito)	5.10
18	15	バーチャストライカー（セガ社） Virtua Striker (Sega)	5.00
19	12	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97（ＳＮＫネオジオ） The King of Fighters '97 (SNK)	4.97
20	16	ウィンターヒート（セガ社） Winter Heat (Sega)	4.93
21	20	子育てクイズマイエンジェル　2（ナムコ） Quiz My Angel 2* (Namco)	4.92
22	18	ウェディングラプソディ（コナミ） Wedding Rhapsody* (Konami)	4.89
23	13	ファイナルロマンス　2（ビデオシステム／ビスコ） Mahjong Final Romance 2* (Video System)	4.85
24	19	スーパー上海（ホットビー／タイトー） Super Shanghai (Hot-B/Taito)	4.82
25	23	上海　Ⅲ（サン電子／タイトー） Shanghai Ⅲ (Sun)	4.77

*The Traditional Japanese Games or Japanese Quiz Game, etc

評価 (RATING) 調査ロケーションの設置機種を売上げと人気度から見たランク付けで、各オペレーターの判断によるデータを集計、その平均値を示したもの。数字の意味は10：これ以上ない爆発的な人気と売上げ、9：すばらしい人気と売上げ、8：大変いい人気と売上げ、7：いい人気と売上げ、6：まあいい人気と売上げ、5：平均的なもの、4：平均以下(以下省略)

■完成品タイプのＴＶゲーム機 (DEDICATED VIDEOS)

順位	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価(RATING)
1	1	ファイナルハロン（ナムコ） Final Furlong (Namco)	8.00
2	2	ゲットバス（セガ社） Get Bass (Sega)	7.94
3	3	電車でＧＯ！（タイトー） Go By Train［Densya de Go!!］(Taito)	7.43
4	5	ラピッドリバー（ナムコ） Rapid River (Namco)	7.21
5	4	ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド（セガ社） The House of The Dead (Sega)	7.05
❻	7	サイドバイサイド　2（2P）（タイトー） Side By Side 2 (2P) (Taito)	6.75
❼	9	モトクロスゴー（ナムコ） Motocros Go (Namco)	6.60
8	6	ロストワールド（ＳＤ／ＤＸ）（セガ社） The Lost World (SD/DX) (Sega)	6.43
9	8	ル・マン24（セガ社） Le Mans 24 (Sega)	5.62
❿	11	トーキョーウォーズ（ＳＤ／ＤＸ）（ナムコ） Tokyo Wars (SD/DX) (Namco)	5.60
⓫	12	ガンバレット（ナムコ） Point Blank［Gun Bullet］(Namco)	5.57
⓬	13	バーチャコップ　2（ＤＸ／Ｓ）（セガ社） Virtua Cop 2 (DX/S) (Sega)	5.21
13	10	バーチャファイター　3tb（セガ社） Virtua Fighter 3 Team Battle (Sega)	5.20
⓮	15	レイブレーサー（2P／ＳＤ／ＤＸ）（ナムコ） Rave Racer (2P/SD/DX) (Namco)	5.00
15	14	クイズドレミファグランプリ　3（コナミ） Quiz Doremifa Grand Prix 3* (Konami)	4.64

■フリッパー (FLIPPERS)

順位	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価(RATING)
❶	－	メディーバルマッドネス（ウィリアムズ／タイトー） Medieval Madness (Williams/Taito)	5.00
❷	3	ＮＢＡファーストブレイク（ミッドウェー／タイトー） NBA Fastbreak (Midway/Taito)	4.23
❸	5	アダムスファミリー（ミッドウェー／タイトー） Addams Family (Midway/Taito)	4.08
4	2	ジュラシックパーク（データイースト） Jurassic Park (Data East)	3.76
5	4	バットマン・フォーエバー（セガ社／データイースト） Batman Forever (Sega/Data East)	3.15

■その他アーケードゲーム機 (OTHER ARCADE GAMES)

順位	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価(RATING)
1	1	プリプリキャンバス（コナミ） Puri Puri Canvas (Konami)	8.33
2	2	写してちょ！（タイトー） Diary Shots (Taito)	7.47
❸	6	なんでもシール委員会（アイマックス／ジャレコ） Sticker Magic (Imax/Jaleco)	6.55
4	3	プリント倶楽部　2（アトラス／セガ社） Print Club 2 (Atlus/Sega)	6.51
5	4	スタアオーディション（ナムコ） Star Audition (Namco)	6.50

S. Irimajiri Named As Sega's President

Sega Enterprises Ltd., Tokyo, announced changes in its officers including the office of president on January 19. Although these changes had been already reported on January 11 by some newspapers, they were officially decided at a meeting of the board of directors on January 19. According to them, Shoichiro Irimajiri, vice-president, will be promoted to president, and Hayao Nakayama will become director having representative rights as of February 10. At the general meeting of shareholders to be held at the end of June, the articles of incorporation will be changed to create the new post of vice-chairman which Nakayama will fill.

In international terms, Sega explains the new posts as follows: president Irimajiri becomes Chief Operating Officer (COO), chairman Isao Okawa, who is also chairman of CSK, will become Chief Executive Officer (CEO) of the consumer division, and vice-chairman Nakayama will become CEO of the coin-op division. The consumer div. will be run by the troika of Okawa, Irimajiri and Sadahiko Hirose (managing director of Ascii), while the coin-op div. will be undertaken by the duo of Nakayama and vice-president Takenori Ogata.

Okawa deserves notice together with Irimajiri. Since April 1984 when Sega came under under CSK's capital umbrella, CSK has been the leading stockholder in Sega, virtually possessing the rights to manage Sega, but has refrained from interfering in Sega's management. However, with Sega continuing to post poor results in the home video field with "Saturn", CSK is making its opinions felt more loudly in management.

From January 16 CSK became a major shareholder in Ascii with 24.9% of its stocks and Sega became the second largest stockholder owning 15.8% of Ascii's stocks. Accordingly, Okawa assumed office as special advisor to Ascii, and Hirose, managing director of Ascii, assumed office as special advisor to Sega.

The new top managers of Sega constitute a "summit management council" which is presently known to have six members – Okawa, Nakayama, Irimajiri, Ogata, Hirose and Yoshiharu Fukushima (president of CSK). Irimajiri said, "I'm confident of coordinating the views of Okawa and Nakayama. Now that I have become president, I will start to stamp my own personality on the company."

Concerning the consumer division, Okawa hinted at a plan for a communication-type next-phase home video system based on the tie-up with Microsoft, with the aim to survive the severe share competition with Sony Computer Entertainment, Nintendo and other competitors. Nakayawa will dedicate himself to the coin-op division which is his original business. Irimajiri admits that Sega is also unsuccessful in the coin-op division particularly in the overseas arcade operations business and expects to make improvements in that area.

Shoichiro Irimajiri, 58, entered Honda Motor Corp. after graduating from the faculty of engineering, University of Tokyo. In 1984 he became president of Honda of America Mfg. Inc., CA. He then became managing director of Honda Motor in 1989 and vice president in 1990. Thus, he had served Honda for about 30 years when he retired in 1992. In June 1993 he became vice-president of Sega, and from July 1996 he has also served as president of Sega of America Inc., CA.

SNK of America Counterclaims Against ADE

SNK Corp. of America, San Jose, CA, brought before the US District Court of Los Angeles a counter claim against Atlus Dream Entertainment co., Ltd., Irving, CA, on January 5. This was announced by SNK Corp., Osaka, on January 13.

According to the counter claim, SNK Corp. of America refutes that the patent (USP 5,343,386) on Image Ware Software for which Atlus Dream Entertainment owns the exclusive license agreement, is related to SNK's photo sticker "NEO Print", and accordingly, that SNK has not infringed upon that patent.

Atlus Co., Ltd., Tokyo, the parent company of Atlus Dream Entertainment commented on January 19 that SNK has infringed on Atlus' patent and that Atlus is certain to win the suit. Meanwhile, no details are available on actions of American Photo Booth Inc. (APBI), Alexandria, VA, another company sued by Atlus Dream Entertainment.

Game Machine
Editor: *Masumi Akagi*
Amusement Press, Inc.
18-2, Doyamacho, Kita-ku,
Osaka, 530-0027 Japan
faxphone (81) 6-314-3821
Email: ampress @ mb.infoweb, ne. jp
Web site: http://www.ampress. co.jp/

AOU Expo '98 Scales Down To 1,017 Units

The AOU (All Nippon Operator Union) announced on January 19 that, at the AOU Amusement Expo '98 (Feb. 18–19, Makuhari Messe, Chiba), 67 companies will exhibit covering 1,017 booth units. Compared to the previous year, the number of exhibitors decreases by 5 and the number of booth units by 22. The number of companies which have exhibited in the past but that will not exhibit this year is 14, including Data East, Masago Industries and Senyo Kogyo. There will be eight new exhibitors, including Power Link.

The number of major exhibitors with more than 30 booth units is nine – Atlus, Banpresto, Capcom, Konami, Namco, Sega, Sigma, SNK and Taito. The largest exhibitor is Namco with 85 booth units, followed by Konami, Sega and SNK with 80 booth units.

JAMMA 2nd Asia AM Show For Shanghai

At a meeting of directors held on December 17, JAMMA decided to hold the "3rd Asia Amusement Machine Show" in November 1998 in Shanghai, China. Commenting on the previous Asia AM Show in Singapore, president Hayao Nakayama said, "The show achieved good publicity which was one of our objectives."

Kenzo Tsujimoto (Capcom) who is responsible for JAMMA's international panel, said, "Although the Asia AM Show did not directly yield significant results to the exhibitors, it was very significant in that it introduced new products not previously available in the host country, thus appealing to the general public. If the show is to continue to be held, countries other than the usual show venue countries should be chosen as the hosts." Since there were no directors who asserted that it should not be continued, it was decided to hold the show again this year.

As for the venue, Shanghai was chosen from among Shanghai, China, Taiwan and Korea which had all expressed a wish to invite the Asia AM Show. However, a preliminary field survey is said to be necessary.

At a meeting of AM Show committee held by JAMMA/JAPEA, it was officially decided that the AM Show '98 is to be held September 17–20 at Tokyo Big Sight. However, the clash with the dates of the AMOA Expo '98 (September 17–19) was not discussed.

Kyugo Trading Goes Bankrupt

Kyugo Trading Co., Ltd., Sasebo, Nagasaki, went bankrupt on January 5, with about ¥2,200 million in debt. Although it was an operator company established in 1965, it had developed coin-op amusement machines from 1994 as the result of a tie-up with Matsushita Electronics. In 1994 it shipped the composite picture processor "Love Love Simulator", its sequel in 1996 and "Nigaro" in 1997.

Although Kyugo achieved an all-time high of ¥1,939 million in revenue for the fiscal year ended March 1997, it is said to have incurred rapid managment deterioration. It was an exhibitor at AOU Expo '96.

TAITO
待望の第2弾、乗り入れ開始!!
MAX 245km/h
電車でGO!2 高速編
LET'S GO BY TRAIN! 2
TM
©TAITO CORP. 1997
ノリは「めちゃ速」
ウリは「こまち」。
新幹線
国民的ゲーム「電車でGO!」に待望の2登場!前回の通勤電車から一転、秋田新幹線「こまち」による夢の高速運転体験を実現!さらに、鉄道ファンも感涙の釜飯で有名な横川駅でのEF63連結を再現!!
もう到着まで待ちきれない。
2への乗り換えはお早めに!
GM
TAITO F3 PACKAGE SYSTEM
待望の第4弾!新登場!!
どこまで面白くなったら気がすむの?
パズルボブル4
PUZZLE BOBBLE 4
TM
"滑車"にどっきり!
"連鎖"でどっさり!
TG
©TAITO CORP. 1998
株式会社タイトー
〒102-8648 東京都千代田区平河町2-5-3
※筐体の仕様外観及び画面写真・ゲーム内容は改良のため予告なく変更する場合がございます。
TAITO HOMEPAGE http://www.taito.co.jp/
TG販売部／〒223-0063 神奈川県横浜市港北区高田町50　TEL.045-593-7125　FAX.045-593-7143
GM販売部／〒243-0498 神奈川県海老名市下今泉250　TEL.0462-35-9510　FAX.0462-35-5649
プログラマー、CGデザイナー 募集中! お問い合せ先TEL045(593)7100